SUC-SESSION

DAS SPECTRUM-USER-CLUB MAGAZIN

RETRO-REVIEW
DAS WAREN SPIELE: ROBOCOP

Neueste Meldungen aus aller Welt, jede Menge Fragen beantwortet und einen Blick auf neue Programme und ältere Klassiker geworfen

AUSGABE NR. 07 (160) JULI 1997

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Computer+Videospiele Museum	14
Vorwort	3	Computerwitze	15
Leserbriefe	3	Clubtreffen des SPC	16
News in Kürze	6	Programmtests	18
Frage & Antwort	6	Demo-Ecke	20
Programmtips: Adventurelösung	10	Nostalgia	22
GUS + Pentagon: Die Wahrheit	12	Verkaufsanzeigen	22
Blick über die Grenze: C64	12	SINTECH-Verkaufsliste	24
Vergleich: PC + Spectrum	13	Der 64-Bit Spectrum	25

Bitte achtet alle auf den Umschlag in dem Ihr Euer Clubheft bekommt. Hinter dem Absender (SUC) steht, wie lange euer SUC-SESSION Abo noch gilt (Monat/Jahr). Bitte verlängert rechtzeitig, wenn Ihr die SUC-SESSION regelmäßig beziehen wollt.

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus oder MB 02 bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle
Rainäckerstr. 4, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/731026 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung des Clubs, die SUC-SESSION als Clubheft kostet DM 5,00 pro Ausgabe oder im Abo 12 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 60050101 Landesgirokasse Stuttgart unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Genhodder 19,
41179 Mönchengladbach, 02161/571141
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,

VORWORT

Hallo Spectrum-Fans,
schon sind wir mitten im Sommer und wieder einmal mußte ich einem Grundsatz untreu werden. Bis zum letzten Jahr hatten wir eigentlich immer alles was eben zu schreiben war in die SUC-SESSION reingebracht. Dadurch schossen aber auch die Kosten derart in die Höhe, daß wir knapp am Verlustjahr vorbeischrammten. So sollte es natürlich nicht sein, vor allem weil wir manchmal um die 24 Seiten zu füllen, etwas unnötige Sachen gedruckt hatten, z.B. die Sommergrüße an alle usw.
Nun, dieses Jahr läuft es anders. Einige Seiten die normal immer dabei sind, fielen schon mal weg (SINTECH-Werbung, WHAT'S OUT) um anderen Informationen Platz zu machen. Diesen Monat ist es aber sogar so, daß ich noch jede Menge Stoff zu drucken hätte, aber es zeitlich nicht mehr schaffe. Ja, für mich geht's es jetzt erstmal 3 Wochen in den wohlverdienten Urlaub. Das reicht dann genau um nach den 3 Wochen gleich wieder an der SUC-SESSION zu arbeiten.
Ich habe zwar etwas Stoff noch übrig, aber das soll nicht heißen, daß ihr nichts mehr schreiben dürft. Nach dem Urlaub habe ich wieder genug Zeit und wenn es eben gar nicht anders geht dann gibt es auch mal 28 Seiten. Schließlich werden wir die August-Ausgabe auch einigen Noch-Nicht-Lesern auf dem Treffen in Mönchengladbach vorstellen und je gehaltvoller die SUC-SESSION sein wird, desto eher locken wir neue Leser. Also ran.
Ein anderes Thema ist FRED. Einige von euch machten sich schon Sorgen, das er wohl hinschmeißt. Auch ich kann mich davon nicht ausgrenzen. Im Moment tüftelt er wieder über Specci-Reparaturen und das wir diesmal das Titel-Bild wieder mit dem Specci gedruckt haben lag nur an einer gelöschten COREL-DRAW Datei. Dennoch bin ich vorsichtig uns klopfe mal an ob nicht jemand die Hardware-Ecke übernehmen will falls von Fred nichts mehr kommt oder er nicht dazukommt. Ich weiß, das einige Mitglieder uns Berichte zur Hardware-Ecke schickten und hoffe auf Verständnis, daß diese Berichte noch nicht erschienen sind. Schließlich machen wir das alles nur als Hobby und Fred hat zudem noch weniger Bezug als ich, steht er ja nicht als Clubleiter sondern höchstens als Redakteur in der Verantwortung. Auf jeden Fall hört Fred nicht auf sich mit dem Spectrum zu beschäftigen, nur ob er noch viel für den Club tun wird, steht in den Sternen. Anmerken möchte ich, daß diese ganze Sache mit dem letztjährigen Treffen in Köln und den folgenden Attacken begonnen hat, die Fred schwer getroffen haben. Den Rest gab dann unser eigenes schwach besuchtes Treffen, das abermals Enttäuschung brachte...
Die große Chance vieles wieder wettzumachen ist das Treffen in Gladbach, das hier im Info auch angekündigt wird. Fred wird auch dort sein, ebenso wie alle anderen aktiven Größen des Spectrums in Deutschland. Zeit genug für die Planung bleibt. Ich hoffe ihr alle habt verstanden um was es geht. Also dann, bis zum nächsten Mal und dann nach Gladbach...

Thomas

LESERBRIEFE

Von Leszek bekamen wir diesmal keinen Brief! Deshalb macht Heinz Schober den Anfang:
...Es ist bedauerlich, daß Fred nicht mehr so mitspielt, wie es eigentlich sein sollte. Leider macht man die Erfahrung, daß gerade die Leute, die sich intensiv mit der Materie beschäftigt haben, plötzlich abspringen. Aber das gehört mit zu der natürlichen Fluktuation die ich in meinem letzten Artikel zur Zukunft des Spectrums erwähnt habe. Damit müssen wir fertig werden...

Freilich, Heinz, Beispiele sieht man immer wieder. Mit Fred verhält es sich etwas anders. Wir alle sind doch ziemlich ausgelastet, haben wir den Speccy an sich als Hobby, den Club und beide eine Firma als Nebenerwerb zu unserem Hauptberuf. Mitte letzten Jahres war eine Zeit an der Fred fast das gesamte Info druckte, jetzt bin ich eben mal fast allein. Solange wir nicht beide gerade mal so einen Kollaps haben, bleibt es zwar hart aber möglich. Zu Fred's Situation kommt natürlich noch einiges privates (z.B. Prüfungen, jetzt abgeschlossen) hinzu, aber natürlich bedeutet das nicht das er jetzt abspringt. Mittlerweile sitzt er hoffentlich wieder an Hardware-Ecken und versucht die angefallenen Reparaturaufträge aufzuholen. Leider bin ich jetzt erstmal 3 Wochen im Urlaub, so daß ich alle um Geduld bitten möchte, die noch auf Sendungen von uns warten. Es wird alles erledigt werden.

Frank Meurer gibt seinen Kommentar zu der Emulatoren und Specci-CD's allgemein:

Hallo Ebi! Du wolltest doch andere Meinungen hören, oder?
1. Die Qualität der Progs auf CD ist häufig schlecht. Das stimmt. Das sollte eigentlich klar sein. Wenn nicht, dann sollte es mal gesagt werden (so wie Du es im Info getan hast). Aber das ist doch eigentlich egal, oder? Wenn an sowieso schon mit einem Emulator arbeitet...
2. Es sind meist alte PRogramme. Stimmt auch. Aber wer hat nicht so geniale Klassiber wie z.B. das 16K-Game Jetpac und möchte das jetzt auch mal auf einem minderwertigen Computer (PC) spielen? Gerade solche Programme sin meiner Meinung nach doch die interessanten Progs auf CD. Neuere Sachen sind vielleicht ja noch zu kaufen, aber es geht doch um den KULT (siehe Beispiel JETPAC). DAS ist für viele der eigentliche Reiz.
3. Softwareschock? Natürlich bekommt man auf CD viele Progs (äh...Games). Aber man wird natürlich nicht alle sofort und hintereinander durchspielen. Die meisten Games werden von den meisten Leuten wohl nie gepsielt werden. Da stimme ich Dir auch zu. Man wird seine Lieblinge spielen und vielleicht ein paar Games, die man sich "damals" dann doch nicht mehr geholt hat, weil der Spectrum eingemottet wurde. Sollten die Leute, die die CD zusammenstellen vielleicht auch noch bei den alten Spielen nach (subjektiven) Kriterien entscheiden, welches late Spiel gut ist und auf CD darf? Nein, man sollte möglichst alles (quasi das globale Kulturerbe Sinclairs) auf CD hauen, damit nicht einzelne User die CD wegen eines Programms kaufen und dieses dann doch nicht auf CD finden.
Luzie hat mich angehauen, ob er mein Angebot, größere Mengen aus dem Internet zu ziehen, nutzen könnte. Es geht um das norwegische ftp-Archiv, das größte für den Spectrum. Der Verwalter des Archivs hat selber noch nicht einmal alles gut geordnet archiviert, da er jedes einzelne Prog wohl nach und nach per Modem übertragen hat. Er ist zwar ein Sonderfall, aber er kann die CD sehr gut gebrauchen.
Mit einer Spectrum-CD erspare ich mir die Arbeit, alte Lieblingsgames zu archivieren. Das sind sowieso nur eine Hand voll, da ich nie viel gespielt habe. Ich habe verschiedene Emulatoren für den Mac, die ich nur dazu benutze, um mir aus Games auf einfache Möglichkeit Screenshots zu ziehen, um sie auszudrucken oder z.B. auf eine Web-Seite zu setzen. Ich werde mir noch solche CD's als Archiv zulegen, um quasi das Kulturerbe zu haben. Für mich ist die CD auf keinen Fall ein Konkurrent zu neuer, kaufbarer und besserer Software. Sie ist für mich die ideale Ergänzung.
Irgendwie würde ich doch mal gerne Spy vs. Spy auf einem Emulator spielen. Aber ich werde weiterhin am Super-Spectrum basteln, selbst wenn es meine Lebensaufgabe wird.
Ciao, Frank.

Frank veranschaulicht letztlich genau meine Meinung und die Gründe, warum ich die CD letztlich doch ins SINTECH-Programm aufgenommen habe. Can't beat the real Spectrum-feeling!

Hallo Thomas! Hallo Fred!
Ich bin hier an der Nordseeküste und habe nur für "sonnenfreie" Stunden die SUC-Infos mitgenommen. Außerdem habe ich noch das Innenleben eines Joysticks "erforscht". Jetzt weiß ich wenigstens, warum es nicht funktioniert hat. Herzliche Urlaubsgräße, Manfred Döring.

Danke für die Grüße Manfred. Ich hoffe Du hast nicht zuviel "sonnenfreie" Stunden im Urlaub, obwohl man auch in der Sonne SUC-SESSION lesen kann. Auf eventuelle neue Bastelerkenntnisse sind wir gespannt.

In der SUC-SESSION forderst Du uns auf zu schreiben, welches Floppyinterface wir am meisten benutzen. Bei mir ist es, wie sollte es anders sein, das +D. Danach auch noch der +3 und jetzt auch noch ein bißchen DISCiPLE.
Diesen Auszug aus Guido Schell's Brief veröffentlichen wir stellvertretend für noch einige andere Antworten auf Brief und Postkarte. Leider reicht das noch nicht. Wir müssen von jedem unserer Mitglieder wissen, welcher Massenspeicher benutzt wird. Wir hatten 1995 mal eine Aktion mit Weihnachtsdiskette, wobei viele Leute eine Kassette bekommen haben nur weil das richtige Disc-System uns nicht bekannt war. Also, schickt uns eine kurze Antwort auf Postkarte in der Form wie es Guido gemacht hat.

...Zur Lesbarkeit des SUC-Magazines: Die für die Texte verwendete Schriftart ist sehr gut lesbar. Leider wird manchmal Fettdruck in Breitschrift verwendet, die der Drucker (oder der Kopierer?) nicht verkraftet, so daß manche Buchstaben oder Wörter unlesbar werden, z.B. in SUC Juni 1997, Seiten 16/17, fettgedruckte mathematische Formeln.
Danke für das Lob zu Beginn. Wir sind froh auch mal zu hören, ob unsere Schrift wirklich besser wurde. Da wir unser Mag mit dem Speccy machen, bekommen wir manchmal Speicherplatzprobleme. Die Formeln wurden mit der "black"-Schriftart gedruckt, mit der wir immer unsere Überschriften gestalten. Nur scheinbar ist diese Schriftart nur für große Überschriften und nicht für kleinere Formeln geeignet. Man lernt nie aus. Wir werden eine bessere Lösung finden.

Matthew Westcott schreibt (auf Deutsch):
Liebe SUC-Redaktion, vielen Dank für die Zeitschriften. Gut zu wissen, daß jemand gutes Wetter hat - hier hat es die ganze Woche geregnet (ganz typisch)! In dieses SUC-Session gibt es ziemlich viel über Programmtausch zwischen +D, MB02+ und MS-DOS. Es ist gut zu hören, daß der Kopierprogramm von Omega endlich fertig ist. Wie Leszek kenne ich das Problem bei Basicfiles auf MS-DOS. Ich habe der Programm "Doscop +D", und daß finde ich sehr nutzvoll, besonders mit Grafik (fast alle meine Demos enthalten PC-Grafik). Trotzdem kann es die Dateien nur als Codefiles lesen. Normale MS-DOS-Files enthalten keine Information wie LINE-Nummer, und es ist also nicht möglich, Basicfiles zu machen. Vielleicht wird dieses Information von Discobolos in der Datei geschrieben, aber wenn Doscop es nicht verstehen kann, das helft nicht.
Außerdem gibt es noch ein Problem beim Emulator auf dem PC. Ich gebrauche viele TAP-Files (diese sind virtuelle Kassetten, wie auf dem MB02+ ich glaube) aber es ist schwer, die Dateien zum +D zu kopieren. Der Emulator kann auf +D speichern, aber es ist nicht wirklich zuverlässig.
Ich meine, daß TAP-Files die NORM werden sollen. Man braucht einen Programm, TAP-Files zu lesen (entweder nach dem kopieren derDatei mit Doscop oder Discoblos, oder direkt von der MS-DOS Diskette) und dann speichern als normaler Basicfiles oder Codefiles. Mit andere Kopierprogramme könnte man dann alle Dateien speichern.
Naja...ich hoffe, daß Du versteht. Es ist ziemlich schwer, alles zu erklären! Vielleicht werde ich im Zukunft versuchen, dieses Programm zu schreiben, aber daß hängt ab, ob ich der Zeit habe. Im Moment muß ich ein Megademo schreiben, und auch das Preview-Demo des Megademos, und...
Mit freundlichem Gruß Matthew Westcott
Hallo Matthew und danke dafür, daß Du in Deutsch und nicht in Englisch geschrieben hast. Das spart das übersetzen.
Mit dem PC-Problem hast Du wohl recht, tatsächlich kann man BASIC-Files über MS-DOS Disketten transferieren. Nun, das macht dann wohl ein +D Lade und Speicher-Programm für das MB02+ unumgänglich. Glücklicherweise arbeitet OMEGA daran bereits. Die Problematik war mir so gar nicht bewußt, auch ich hatte bisher immer nur CODE-Files übertragen (z.B. Texte oder SCREEN$).

NEWS IN KÜRZE

Allan Clarkson, bisher verantwortlicher für das Erscheinen des Magazins CRASHED wird sich den Sommer über in den Vereinigten Staaten aufhalten. Aus diesem Grund geht die Stellung als Redakteur der CRASHED erstmal wieder auf Mark Sturdy über, der das Magazin einst gegründet hatte. Ändern wird dies erstmal nichts, das CRASHED-Team bleibt so wie es war bestehen. Da aber Allan auch über seinen USA-Besuch hinaus sich anderen Verpflichtungen widmen will, wird er in Zukunft nicht mehr als Redakteur, sondern nur als Artikelschreiber tätig sein. Wie dem auch sei, Mark wird seine Arbeit sicherlich auch hervorragend machen.

IMPACT Software arbeitet gerade an ROCKFALL 3. Es soll ein langes Multiload-Programm werden. Man darf gespannt sein, ob einem wirklich etwas neues zu dieser seit BOULDERDASH bekannten Spielgenre einfällt.

SINTECH hat neue Kataloge für SPECTRUM, CPC, C-64, ATARI ST und ATARI 800/130 herausgebracht. Wer will kann diese kostenlos unter 0711/775033 anfordern.

ALCHEMIST ist wieder on-line. Die e-mail Adresse ist: ALCHEMIST@EMARKT.COM. Bitte beachtet daß unser Paragraphenzeichen den "Klammeraffen" darstellen soll.

Bei Alchemist gibt es jetzt neben diversen Spectrum-Emulatoren auch einen Z88 Emulator. Was das bringen soll?

Das Softwarehaus CALDERA hat CP/M zur PD freigegeben. Dies mag PC User freuen, dem Spectrumuser bringt das aber erstmal nichts, weil nämlich LOCOMOTIVE SOFTWARE, Hersteller der einzigen Spectrum CP/M Version ihre Software nicht zur PD erklärt hat.

Alchemist Software kümmert sich jetzt auch um die Verbreitung ehemals kommerzieller Spiele deren Copyright erloschen auf anderen 8-Bit Systemen. Beginnend mit dem CPC will Alchemist nach und nach die Programme vertreiben, deren Rechte man erwerben konnte. Durch die zunehmende Anzahl von PC-Usern, die via Emulator verschiedene Systeme benutzen können, erhofft man sich ein reges Interesse.

Ein weiterer Zweig wurde im Alchemist-Imperium gegründet. ALCHEMIST HARDWARE kümmert sich...um Hardware natürlich. Im Moment haben sie sich auf externe +3 Laufwerke spezialisiert, aber man hört sie arbeiten auch an einem Harddisk-Interface.

Wie in Alchnews zu lesen war, will Wolfgang Haller seinen Club Im April 1998 schließen. Wie wir Wolfgang aber kennen, handelt es sich bei dieser Aussage sicherlich um ein Mißverständnis.

Als Update habe ich mir mal die Mühe gemacht, die Mannschaften und Spieler der besten 8 Bundesligateams (Saison 96/97) bei Emlyn Hughes Soccer einzugeben. Wer sich die Mühe sparen will, kann bei mir (te) das File bekommen und mit ELBABO oder CROCODILE DUNDEE auf Torejagd gehen.

Frage & Antwort

Beginnen wir mit einer Frage aus Frankreich. Karl Berger fragt: *Was ist eigentlich mit dem Disciple Interface? Es ist ja viel billiger als ein +D. Was empfiehlst Du mir?*
Ja, das Disciple ist billiger, weil es eben mir selber günstiger verkauft worden ist, als dies üblicherweise bei einem +D der Fall wäre. Woran das liegt ist

Frage & Antwort

ungeklärt, vielleicht weil das +D neuer ist. Schlechter ist das Disciple aber nicht unbedingt. Das Disciple ist der Vorgänger des +D und ist hat noch einen Zusatzanschluß für Joystick und einen durchgeführten Bus. Dafür habe ich gehört daß das System nach jedem Reset gelöscht wird. Das heißt man braucht nach jedem Reset die Bootdiskette um das System neu zu laden. Beim +D verschwindet das System nur nach dem ausschalten. Im übrigen soll das Disciple Schwierigkeiten im Betrieb am 128er haben. Empfehlen kann man beides, aber bei Dir als 48k User sehe ich keinen Grund warum Du nicht das günstigere Interface wählen solltest. Kompatibel sind die beiden jedenfalls und wenn Dich das ständige Booten nicht stört...

Weiter fragt Karl: *Kennst Du eigentlich einen guten Spectrum-Emulator für den ATARI? Ich gehe mal davon aus, daß Du den Atari ST meinst. Leider habe ich davon keine Ahnung. Es gibt Emulatoren, aber über deren Qualität kann ich nichts sagen. Können andere Leser helfen?*

Norbert Opitz sucht ein gutes Kopierprogramm auch für SNAPS um von Beta-Disc auf Tape zu kopieren.
Wer kann helfen?

Mirko Seidel hat speziell zum MB02+ noch Fragen:
Kann man mit dem MB02+ Opus und +D Disketten lesen?
Nein und ja. Bis jetzt kann man nur +D Disketten kopieren. Eine ähnliche Lösung soll es auch bald für Opus geben. Die Entwicklung zur +D Kompatibilität ist noch weiter geplant, so soll ein Commander erscheinen, mit dem man +D Disketten lesen und beschreiben kann.

Sind wirklich alte Tape-Kopierprogramme weiter benutzbar?
Man sollte sie sogar benutzen. Wer nicht gut ist in Maschinencode hat sonst bisher keine Möglichkeit HEADERLESS-Files auf Disc zu bringen. Man lädt einfach das Kopierprogramm, schaltet mittels Knopfdruck auf Tape um und lädt dann die zu kopierenden Files ein. Dann schaltet man um auf Disc und speichert wie gewohnt, nur daß eben jetzt die Kopie statt auf Tape auf Disc geht.

Sind DD und HD Disketten verwendbar?
Am MB02+ kann man DD wie auch HD-Laufwerke verwenden. Je nach Laufwerk ist es zu empfehlen, auch die entsprechende Diskette zu benutzen. Zwar kann man HD-Disketten mittels zukleben der HD-Kennung manipulieren, damit sie auch von einem DD-Laufwerk akzeptiert werden, aber es heißt das die Datensicherheit dann geringer wäre. DD Disketten kann man beim MB02+ nicht im HD-Laufwerk benutzen, da das MB02+ ja bei HD auf 1.86 MB formatiert, was mit einer DD-Diskette nicht möglich ist.

Ist ein Drucker anschließbar?
Ja und Nein. Grundsätzlich ist zwar ein Druckerport vorhanden, aber das entsprechende Kabel noch nicht. Wir haben schon versucht, anhand der entsprechenden Unterlagen uns selbst ein Kabel zu basteln, allerdings mit minimalen Erfolg. Wir konnten zwar drucken, aber das senden der Druckerzeichen erschien zu umständlich. Ist es auch, nach Aussage des Herstellers ist der Port genauso wie jedes andere Interface anzusprechen. Wir warten also noch auf ein Kabel, das demnächst kommen soll.

Sind entsprechende Drucker bei SINTECH erhältlich?
Wie auch bei jedem anderen Druckerinterface gilt auch beim MB02+: Jeder Epson-kompatible Drucker ist ansprechbar. Es ist alles eine Frage der Einstellung. Bewährt haben sich die STAR LC 10 Drucker, mit welchem auch die SUC-SESSION

Frage & Antwort

gedruckt wird.

Gibt es Geschwindigkeitsunterschiede zwischen 48k und 128k?
Der 128k wie auch der +2 ist etwas schneller als der 48k. Noch ein bißchen schneller ist der +2A.

Kann man beim 128er auch im 48k Modus AY-Musik hören?
Von der Hardware her kein Problem. Im Maschinencode kann man auch im 48k Modus den AY-Chip ansprechen. Dummerweise gibt es manche Spiele, die testen ob ein 48k oder 128k angeschlossen ist und die bei einem 48k die Musik nicht abspielen. Ärgerlich wenn man dann doch einen 128k hat, ihn aber gerade im 48k Modus betreibt.

Wie ist das mit dem Umbau?
Amstrad hatte beim Bau ihrer Rechner eine eigene Joysticknorm erfunden. Diese wird bei +2/+2A Rechnern wieder zum Normal-Standard umgebaut. Außerdem wechseln wir beim +2A das ROM aus (128er ROM) und bauen den Busport um so daß er so wird wie beim 128k oder +2.

Was ist ein +3?
Der +3 ist wie der +2A nur mit einem 3" Disclaufwerk statt einem Tapedeck. Eben wegen dieses Laufwerks und dem entsprechenden Betriebssystems wurde die gesamte +3/+2A Linie total umgemodelt.

Das MB02+ geht um die Welt. Selbst aus Schweden erreichen uns Fragen. *Björn Eriksson will wissen: Gibt es Pläne an das MB02+ auch eine Festplatte anzuschließen?*
Pläne gibt es tatsächlich. Auch von der Hardware ist es kein Problem. Mitunter ist auch deswegen der Druckeranschluß so exotisch gestaltet worden. Es hängt eigentlich nur an der Software...Noch.

Durch ein falsch gebasteltes Kabel am Extension-Port habe ich wohl den ALICE Chip in meinem +D gegrillt. Das Resultat ist ein violetter Rand mit schwarzen und weißen Streifen beim einschalten. Gibt es noch Ersatzteile für das +D, speziell den ALICE-Chip?
Auch das +D wird von uns noch repariert. Ersatzteile stellen uns vorerst vor kein Problem.

Heinz Schober testet sein MB02+ noch durch und sendet uns Fragen: *Wie wird das SRAM und die Echtzeituhr gestätzt?*
Tja, weiter geht's mit der Artikelserie: "Was die MB02+ Anleitung nicht verrät". Zur Erklärung an alle: Die derzeit ausgelieferte Anleitung ist quasi nur vorab. Eine Anleitung mit allen technischen Daten wird noch erstellt werden, sobald das neue Betriebssystem herauskommt. Bis dahin sind Fragen wie die von Heinz wichtig, um überhaupt Ansatzpunkte zur Verbesserung der Anleitung zu finden. Zur Frage: Im MB02+ ist eine Lithium-Batterie eingebaut. Dadurch wird SRAM und RTC auch nach dem abschalten noch mit Strom versorgt. Wie lange die Batterie hält ist nicht bekannt, mindestens jedoch 2 Jahre, somit muß man das Gehäuse keinesfalls vor Ablauf der Garantie öffnen um die Batterie zu wechseln.

In Ermangelung eines Druckerkabels für das MB02+ hat Heinz Schober sich Gedanken zum Druckeranschluß gemacht: *Man könnte nun versuchen, ein anderes Drucker-Interface einzufügen. Da gibt es aber eine große Barriere: Das MB02+ verwendet den COPY-Befehl luxuriöserweise parallel zum CAT-Befehl und blockiert so alle anderen Möglichkeiten für ein anderes Interface.*
Es ist fraglich, ob ein anderes Druckerinterface überhaupt kompatibel wäre. Jedenfalls hat man bei 8Bit-Company diese Möglichkeit nicht in Betracht gezogen,

Frage & Antwort

weil man ja einen Centronics-Port ins MB02+ eingebaut hat. Ich bin kein Hardware-Mensch aber Fred handelte sich nur Kopfschütteln ein, als er erklärte, nicht in der Lage zu sein ein vernünftiges Kabel zu basteln. Ich sende Dir mal entsprechende Unterlagen. Das mit dem COPY-Befehl halte ich übrigens nicht für schlimm. Die wenigsten Drucker-Interfaces nutzen den COPY-Befehl, warum sollte es also das MB02+ tun. Wichtig ist die Softwarekompatibilität z.B. zu Tasword, Wordmaster usw. Theoretisch sollte die vorhanden sein, aber praktisch fehlt mir die Erfahrung.

Wozu ist das Programm "CONFIG5"?
Lade es mal und sieh selbst. Es installiert sich selbständig und bleibt bis zum neuladen des Systems erhalten. Was es verändert wird im Programm beschrieben, das wichtigste ist aber das SNAPS von Bildern dann als SCREEN$ abgespeichert werden.

Zur Abwechslung mal eine Frage zu einem Spiel: *Dizzy reagiert nicht richtig auf die Kempston-Befehle.*
Das ist mir auch aufgefallen. Irgendwie haben die GUS-Jungs nicht nur in diesem Spiel ihre eigene Kempston-Norm entwickelt. Lädt man das Spiel ohne angeschlossenes Kempston-Interface, dann läßt es sich auch mit Tastatur spielen.

Eine Frage von Guido Schell: *In Heft 2.97 (Seite 16) schreibt Peter Rennefeld "Warum den +2A/B oder +3 umbauen?" und Du hast einen Kommentar dazu gegeben. Du schreibst, das der Port des +2A nur vom FD-1 Floppyinterface genutzt wird. Meines Wissens hat es das Ding nie gegeben. Oder etwa doch ??? Anmerken möchte ich noch, daß der Port auf jedenfall auch noch vom Multiface 3 benutzt wird.*
Danke für den Hinweis mit dem Multiface 3. Das FD-1 hat es wohl doch gegeben, scheinbar ist es das gleiche wie für den Schneider CPC verkauft wurde, was ja auch logisch wäre. Aber selbst ohne das FD-1 gibt es ja noch das Nachbau-FD-1 von Hans-Christoph Tuchen, das aber auch sehr wenig verbreitet ist. Ein geübter Bastler kann aber sicher mit der Bauanleitung was anfangen (wurde mal im Info abgedruckt).

Adolf Becherer interessiert sich für PD:
Gibt es Listen der bei den 2 PD-Programmbibliotheken erhältlichen Programme? Wo kann ich diese Listen ggf. anfordern?
Die Listen gibt es ebenfalls bei den Verwaltern der Bibliotheken. Ich weiß allerdings nicht, inwieweit Peter Rennefeld die übernommene Bibliothek schon sortiert hat, aber mit Sicherheit hat auch er etwas Informationsmaterial (mit 3,00 DM Rückporto hinschreiben, Listen sind dick!).

Eine Antwort kommt von Norbert Opitz bezüglich der Anfrage von Theo Kendura nach Farbbändern für den Seikosha GP50S:
Eine Bezugsquelle nennt er nicht, dafür aber einen Tip: Man kann auch Nylonband anderer Farbbandkassetten gleicher Breite entnehmen und nach vorsichtigem, gleichmäßigen öffnen der SEIKOSHA Farbbandkassette das Band austauschen. Zwar wird man selten ein Farbband mit der exakt gleichen Länge antreffen, aber diese lassen sich trennen und wieder mit dem Lötkolben vorsichtig zusammenschweißen. Dazu brauchen die Enden des Farbbandes nur etwa 1/2 cm überlappen. Auf diese Art behalf man sich schon früher in der DDR und es funktionierte einwandfrei.

Programmtips:

The Time Machine
Lösung von Harald Lack und Hubert Kracher

Hallo Adventurefreunde!!

Es ist wieder Adventure-Zeit hier im unserer Clubzeitung und diesesmal haben wir uns das Programm "The Time Machine" aus dem Hause Adventure International vorgenommen. Dabei geht es um die Erkundung diverser Zeitzonen mittels einer Zeitmaschine. Das Ziel des Spieles ist es, Doctor Potter, der entführt wurde, zu befreien. Damit wissen wir, was zu tun ist. Das Programm selbst ist relativ kompakt und deshalb auch nicht unübersichtlich groß. Wie Ihr aus dem Plan entnehmen könnt, gibt es nicht allzuviele Locations die man erkunden muß, aber es gibt genug Rätsel zu lösen. Noch eine kleine Anmerkung allgemeiner Art. Auf unseren Reisen mit der Zeitmaschine kommen wir auch zu einem Timewarp. Ihn können wir getrost ignorieren. Durch Eingabe von For(ward) und Rev(erse) an der Zeitmaschine gibt man an, in welche Zeitrichtung man reisen will. Allerdings sagt ein Vorwärts nichts darüber aus, daß man nicht auch in der Vergangenheit landen kann. Es ist deshalb immer notwendig, nach Ankunft in einer Zeitzone die Maschine zu verlassen und draußen nachzusehen wo man ist. Soviel zu den allgemeinen Hinweisen. Noch eine kleine Anmerkung. Das Spiel findet in fünf Zeitzonen statt, die wir nachfolgend in der Lösung darstellen werden. Kommen wir nun zu den Locations des beiliegenden Planes:

01) In a dense Fog A
02) In a Quagmire / bush
03) In a dense Fog B
04) In a dense Fog C
05) In a dense Fog D
06) I see a house to the north
07) In a doorway / bell, gloves
08) By a window / broken glass
09) In a Study / painting, drawer, key, pistol, crowbar
10) In a hallway
11) In a cellar / flashlight, cassette recorder, strange machine
12) In a strange machine / 3 empty sockets, 2 buttons
13) On a sailing brig / glowing portal
14) By the foremast / rope, torn sail
15) Aft by the rigging
16) In a crows nest / pouch => glass prism
17) By the deckhouse
18) In a deckhouse
19) In a ship's pantry / salt beef, sea biscuits
20) In a cabin / chest, hammer
21) In the captain's cabin / needle & thread, ship's log
22) By an ancient sphinx / shovel, projecting stone
23) In a hot fetid swamp A
24) In a hot fetid swamp B
25) In a hot fetid swamp C
26) By a steamy lake / brontosaurus
27) On a causeway / old boat
28) On a tiny island / glass prism
29) In a long passage / rock
30) In a weapon room / spear
31) In a stone hall
32) In a small temple / huge statue
33) At the top of a statue / glass prism
34) In a winding tunnel
35) On a grassy plain / metal plate
36) In a corridor / robot guard
37) In a generator room / generator
38) In a guard room / Doctor Potter

Soweit die Locations zu diesem Adventure. Übrigens kann man bei diesem Programm auch die integrierten Grafiken ein- oder ausschalten. Ein kleine Druck auf die Enter-Taste genügt. Stürzen wir uns nun aber auf die Lösung. Ausgehend von unserer Startposition - in a dense fog - machen wir wie folgt weiter

The House & Moors

S, grab bush, N, E, N, W, S, N, take gloves, waer gloves, ring bell, W, smash window, enter window, examine painting, take key, open drawer, examine drawer, take crowbar, take pistol, E, open door, go door, take flashlight, examine cassette, play cassette, go machine, remove gloves, drop gloves, drop flashlight, examine buttons, press rev oder for.

On the brig
Leave machine, N, take sail, take rope, S, S, climb rigging, take pouch, D, N, enter machine, examine pouch, drop pouch, take prism, insert prism, drop sail, drop rope, leave machine, E, open door, go door, W, take beef, take biscuits, E, E, open chest, take hammer, W, U, W, enter machine, drop beef, drop biscuits, drop pistol, drop crowbar, drop hammer, leave machine, E, go door, S, take log, examine log, take needle & thread, N, U, W, enter machine, drop log, drop needle & thread, press rev oder for.

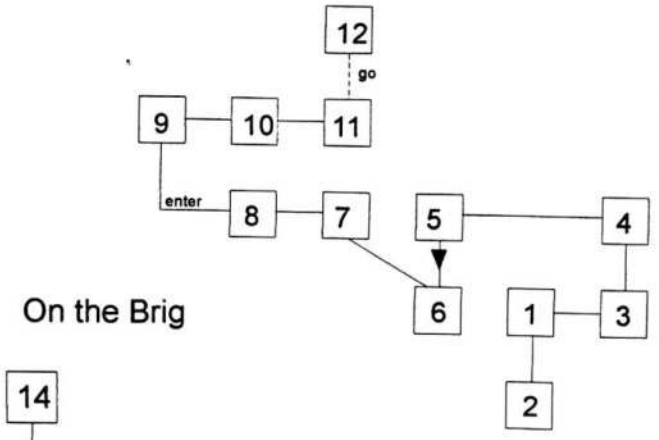
Egyptian Zone
Leave machine, take shovel, enter machine, press rev oder for.

Prehistoric Zone
Leave machine, enter machine, take biscuits, take sail, take rope, take needle & thread, leave machine, N, N, E, feed brontosaurus, go causeway, examine boat, fix boat, go boat, dig, take prism, go boat, W, W, S, S, enter machine, insert prism, drop shovel, drop key, press rev oder for.

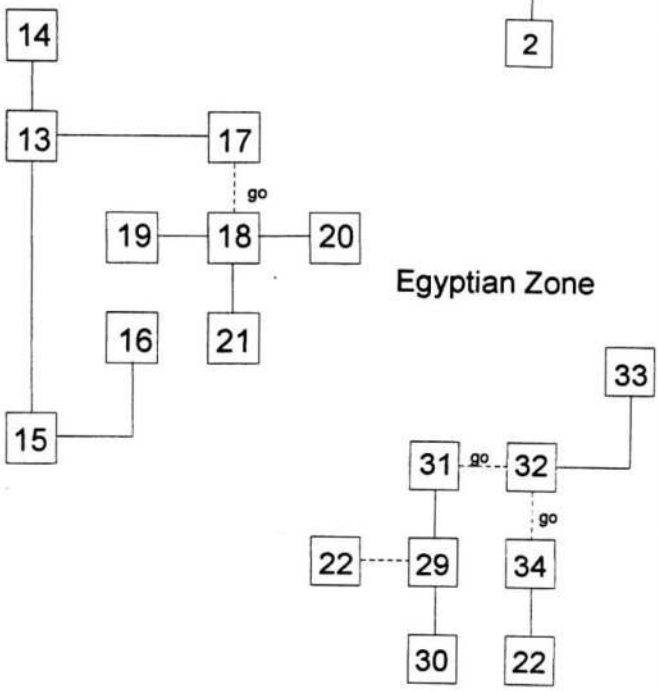
Egyptian Zone (second visit)
leave machine, enter machine, take pistol, take flashlight, leave machine, examine stone, push stone, light flashlight, go opening, take rock, S, pull lever, wedge lever, take spear, N, N, go door, examine statue, climb statue, take prism, D, shoot dog, go opening, S, enter machine, insert prism, drop pistol, unlight flashlight, drop flashlight, drop spear, press rev oder for.

Futuristic Zone
Leave machine, enter machine, take crowbar, take flashlight, take hammer, leave machine, prise metal plate open, light flashlight, go shaft, W, smash generator, E, go archway, take Doctor.....
The final message appears:
Brilliant! You rescued the Doctor! Congratulations - Hero!

Das wars. Bis dann also hier in der Adventureecke.....
Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Starenweg 14, 83064 Raubling

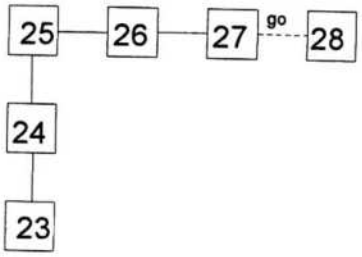


On the Brig

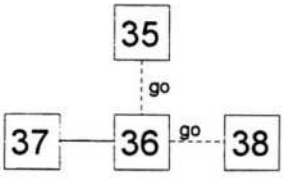


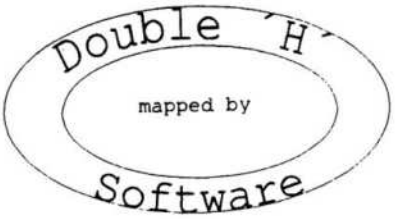
Egyptian Zone

Prehistoric Zone



Futuristic Zone





Die Wahrheit über GUS und den Pentagon

Gemeinschaft unabhäniger Staaten, unendliche Ferne, Land der tausend Specci User und unglaublicher Spiele...
Halt, halt, halt. Es wird immer mehr erzählt und keine weiß es eigentlich richtig. Macht euch keine Hoffnung, die GUS ist nicht Utopia. Die Wahrheit sieht leider anders aus.
Der Spectrum mag vielleicht der verbreiteste Rechner in den GUS-Staaten sein, aber was bedeutet das schon. Die GUS ist zweite bis dritte Welt. Teilweise Armut wie sie uns kaum bekannt sein dürfte. Wenn einer da einen ZX81 daherbringt, dann ist das so wie wenn bei uns einer eine eigene Lasershow besitzt.
Ok, vielleicht ist es nicht ganz so kraß, Tatsache ist aber, daß die Userzahl in den GUS bei weitem nicht so hoch ist wie oft vermutet wird. Der Spectrum selbst ist dort sowieso so gut wie überhaupt nicht vertreten. Es sind allesamt Klones meist in Kleinserien in privaten Gemächern hergestellt. Mit Kleinserien meine ich aber nicht 50 oder 100 Stück, sondern vielleicht 10 oder 20 Stück. Wenn es heißt, es existiert ein Rechner namens SCORPION, steckt dahinter keine Firma, sondern lediglich ein Schaltplan und eventuell eine unbestückte Platine, zusammen mit der Anleitung, wo man den die fehlenden Teile bekommen kann. Baut man seinen Rechner dann genauso zusammen, hat man einen SCORPION, verwendet man stattdessen eine andere Tastatur, hat man eben einen SKORPION oder erfindet einen ganz neuen Namen. Genauso ist es auch mit dem Pentagon, weswegen man davon ausgehen kann, daß eine professionelle Vermarktung nie stattfinden kann. Es gibt maximal 200 Pentagon Rechner weltweit. Eine Ausnahme mag der Hobbit sein, hinter dem allen Anschein nach tatsächlich mal eine echte Firma stand.
Bums, das war die Wahrheit und sie wirft natürlich viele Fragen auf.
- Warum kommt soviel Software aus der GUS?
Die GUS-Staaten waren bisher völlig abgeschnitten, die Armut trennt sie noch heute. Sie waren gezwungen, sich Software in Ihrem eigenen Land zu besorgen und findige Programmierer erkannten so ihre Chance um etwas nebenbei zu verdienen. Bei den Demos wird zwar nichts verdient, aber hier muß man sagen, daß wir gerade die angestauten Demos mehrerer Jahre treffen. Wäre die Demomesse in Petersburg nicht gewesen, hätte es wesentlich weniger neue Demos gegeben.
- Warum werden die Demos speziell für die GUS-Specci-Klones programmiert?
Nun, es ist eben eine andere Welt und dort herrschen andere Vorstellungen. Die GUS-ler dachten tatsächlich, so wie bei ihnen wäre es überall um den Specci bestellt. Obwohl sie um die Probleme des echten Specci mit diesen Programmen wußten, dachten sie nicht, daß tatsächlich einer einen echten Specci hat. Sie gehen auch heute oft noch davon aus, daß wir alle unsere Speccies auch selber gebaut haben und natürlich den blödsinnigen ULA-Schaltkreis durch einen besseren ersetzt haben.

Ein goldenes Specci-Land ist also auch die GUS nicht. Dennoch gibt es dort im Verhältnis zu vielen anderen Ländern wie Deutschland relativ viele User (freilich, die GUS ist auch viel größer). Da die Leute arm sind, wird sich das vorerst wohl auch kaum ändern. Hoffen wir also noch auf weiterhin gute Software und machen uns keine Hoffnungen, daß von dort ein großer Schub an Hardware kommt.
te, recherchiert von JSH

Blick über die Grenze

Wir wollen einmal einen Blick werfen (wusch...nö), nicht in andere Länder, sondern auf andere Systeme.
Ganz grün waren sich der C-64 und der Spectrum nie. Das lag ganz klar daran, daß beide Computer letztlich auf die gleiche Zielgruppe ausgerichtet waren und letzlich Menschen immer Argumente suchen, warum sie gerade das Beste vom Besten haben. Nun, zu meiner persönlichen Meinung, der Spectrum ist der bessere Rechner, weil

er schon von Beginn an zu mehr ausgerichtet war als zum spielen. Aber auch der C-64 machte eine Entwicklung durch, in der z.B. das GEOS-Betriebssystem geschaffen wurde. Der Floppy, die anfangs so langsam war wie das Spectrum-Tape, wurde mit Floppyspeedern Beine gemacht und alles in allem ist ein voll ausgerüsteter C-64 heute kein schlechter Computer für viele Einsatzzwecke.
Sind der Spectrum und der C-64 im Aufbau doch sehr verschieden, haben sie doch eins gemeinsam: Beides sind 8-Bit Computer und was mit dem Spectrum schon vor Jahren geschah, passiert jetzt mit dem C-64.
Wir Spectrum-User hatten uns in Deutschland nie groß durchgesetzt, daher lebten wir eigentlich vom Markt in Großbritannien, woher alle Programme kamen. 1993 ging das letzte Spectrum Magazin und damit auch jeglicher kommerzielle Nutzen. Der Spectrum ging in den Untergrund, sogenannte Fanzines übernahmen die Stellung der großen Magazine und Hobbyprogrammierer schrieben Programme, die teils besser waren als die der großen Softwarehäuser.
Die C-64 Szene ging jetzt ebenfalls in den Untergrund, nachdem das letzte Magazin, die 64er eingestellt wurde. Eine Vielzahl und Magazinen und Disczinen ist erschienen und mit der Herausgabe einer wirklich tollen, professionellen Zeitung namens "G064" hat der C-64 wieder eine zentrale Anlaufstelle. Hobbyprogrammierer drängen geradezu auf den Markt und es ist nicht unverdient, daß einige dieser Spiele wahre Verkaufserfolge sind.
Das Beispiel am C-64 zeigt, daß man doch einiges bewegen kann, auch wenn das System für tot erklärt wurde. Aus Großbritannien kam nun die Nachricht, daß man den SINCLAIR QL mit über 200 Usergruppen wiederbelebt hätte. Es ist also durchaus möglich, ein System wiederzubeleben. Deswegen werden auch wir die Flinte nicht in Korn werfen. Hiermit der Aufruf an alle, für neue Mitglieder zu werben, damit wir auch eine noch stärkere Gruppe werden. Auch bei Gründungen von Regionalgruppen werden wir hilfreich zur Seite stehen.
te

VERGLEICH: PC+SPECTRUM

von Andy Davis aus dem Jahre 1996 übersetzt von Thomas Eberle

Obwohl es manche nicht wahrhaben wollen, PC's übernehmen die Welt. Natürlich können sie das nicht alleine, sie brauchen Hilfsmittel. Diese bekommen sie in Form von Software. Und wer macht diese Software? Ja, MICROSOFT.
Nun, ich gehe nicht soweit wie Roy Benson und behaupte, MICROSOFT strebe die Weltherrschaft an. Ich habe keine Angst vor geheimen Befehlen in MICROSOFT-Produkten, die eine weltweite Verschwörung aller vernetzten Geräte aktivieren könnten. Aber was verabscheuungswürdig ist, ist die heutige fortschreitende Verschwendung von Technologie und Wissen, viel schlimmer als es bisher in der Computergeschichte der Fall war.

Nehmen wir den Spectrum. Gebaut in 1982 war es erst um 1990, als die Öffentlichkeit sich von ihm entfernte. Dies bedeutet, er war knapp 10 Jahre lang in Verkauf und populärer Existenz. Auch Programme, die erst 1992 geschrieben wurden, waren so konzipiert, daß sie auf dem Modell von 1982 noch genauso liefen (sieht man mal von 128k Programmen, bzw. AY-Sound ab. Anmerkung der Red.). Vergleichen wir dies mit dem PC. Vor einem Jahr kostete ein 486SX 25 etwa 2.500,00 DM. Heute ist er nur noch ein Viertel davon wert. Der Rechner wird nicht mehr gebaut oder kommerziell unterstützt und viele der heutigen Programme würden auf diesem Rechner nicht mehr laufen.
Man verkauft seinen PC also (auf einem überfüllten Markt) und kauft sich ein neues Modell. Ein Jahr später muß man wieder aufrüsten. Ist das Gerät nicht mehr aufrüstbar, verkauft man den Computer (auf einem überfüllten Markt) und kauft sich ein neues Modell. Ein Jahr später...
Olivetti hat jetzt ein Gerät herausgebraucht, das 128 Megabyte als

Speicher standardmäßig eingebaut hat. Bedenkt man, daß der Standard letztes Jahr noch 4 Megabyte war, bedeutet das nur, daß die Programmierer fauler werden und keine revolutionären Techniken mehr erfinden, um großartige Software unter beschränkten Bedingungen unterzubringen.
Der Grund, warum der Spectrum so gut lief, war weil wir mit 48k feststeckten und daraus das beste machen mußten. Neue Programmiersprachen und Techniken waren nötig um wirklich jedes Byte an Speicherplatz auszunutzen. Heute, wenn die Hersteller 8 MB in die Speicher ihrer Geräte stecken, denken die Programmierer: "Ah, 8 MB. Beschränken wir uns nicht weiter, nutzen wir einfach die vollen 8 MB". Das ärgert die Leute mit 4 MB. In einem Jahr wird 16 MB der Standard sein, und Programmierer schreiben die Software für 16 MB, nicht für 8. In fünf Jahren von heute an, werden wir MICROSOFT WORD 2001 bekommen.
Spezifikation:
Machine: 986 mit 500 MHZ. Unter Lichtgeschwindigkeit empfohlen.
Memory: 2000 MB
Drive: 11mm ULTRA-CD
Video Display:"Actuallity" (TM) Echtzeit-Videorekorder

Um Gottes Willen! Es ist ein Textverarbeitungsprogramm, keine Satelliten-Navigations-Software. Wenn Tasman es in 48k unterbrachte, warum kann es dann kein anderer?

Hat einer mal die heutige PC software begutachtet? Entweder sind es Ballerspiele, Beat 'em ups (Mortal Kombat 4), eine Neuveröffentlichung einer alten Idee oder nur ein weiterer DUMM (echter Name indiziert; Anmerkung der Red.) Klone. Darum sind die Emulatoren so ein großes Geschäft. Wie immer, springen jetzt auch immer mehr Programmierer auf diesen Zug auf.

KLAUT UNSEREN ERFOLG

Jetzt ist es leicht zu erkennen, warum sie unsere Technologie stehlen. Wenn ihre Geräte nicht so ein, laßt uns ehrlich sein, Müll wären, würden sie so etwas wie Emulatoren nicht brauchen.
In einem aktuellem Interview, erklärte SIR CLIVE SINCLAIR, warum er sich nicht am PC Markt beteiligt und wie der QL bereits MULTITASKING vor über zehn Jahren bewältigte.

ANDY DAVIS, ALCHNEWS

Das Computer- und Videospiele Museum

Erstmalig in Europa wurde in Berlin das Computer- und Spielemuseum gegründet. Da auch für den Spectrum etwas zu sehen ist, drucken wir folgende Vorstellung ab:

"Machen Sie bei uns eine Zeitreise durch 30 Jahre Computer- und Videospiele Geschichte. Erleben Sie, wie sich aus zwei weißen Balken mit einem Viereck dazwischen die heutigen interaktiven Spielfilme und Cyberspacespiele entwickelt haben. Tauchen Sie ein in eine Welt, die bei den Einen helle Begeisterung und bei den Anderen große Ängste hervoruft. Was ist dran an diesem Medium, das mehr und mehr an Bedeutung zunimmt."

Ausstellung
In unserem Museum können Sie sich selbst ein Bild von dieser spannenden Entwicklung machen. Dabei präsentieren wir nicht nur sämtliche Spiele auf der Original-Hardware, sondern Sie dürfen auch selbst den Joystick in die Hand nehmen, um spielend in längst vergangene Computerwelten vorzustoßen. Absoluten Raritäten werden Sie dabei ebenso begegnen wie berühmten Klassikern.

Veranstaltungen
Wir hoffen mit unserem Museum ein tieferes Verständnis auch der heutigen Computer- und Videospiele zu ermöglichen. Daher haben unsere Veranstaltungen nicht nur ihre Geschichte zum Thema, sondern gehen ebenso auf aktuelle Marktentwicklungen ein. In regelmäßig stattfindenden Vorträgen und Workshops versuchen Fachleute Orientierungshilfen im Spiele-Dschungel zu geben.
Zusätzlich finden in loser Reihenfolge Spezialveranstaltungen statt. Hier plaudern Spielemacher aus dem

Nähkästchen, Wissenschaftler über ihre Forschungsergebnisse und Freaks über ihre Lieblingsspiele. Da wir sämtliche Aspekte der Kultur um dieses Medium untersuchen wollen, ist das Themenangebot groß.

Die Öffnungs- und Veranstaltungszeiten
-jeden Sonntag "Open House" von 12 bis 20.00 Uhr (offen für alle)
-jeden Donnerstag von 19 bis 21.00 Uhr Veranstaltungen (nach Voranmeldung)
-jeden vierten Samstag im Monat von 10 - 19.00 Uhr Workshop (nach Voranmeldung)
Darüber hinaus können nach Absprache Gruppentermine zu beliebigen Zeiten vereinbart werden. Das Programm kann dabei spezifischen Bedürfnissen angepaßt werden.

Preise
Eintritt normal: 7,00 DM, ermäßigt 3,50 DM (Kinder bis 12 Jahre, Sozialhilfeempfänger)
Kostenbeitrag Veranstaltungen: 10,00 DM pro Person
Kostenbeitrag Workshops: 35,00 DM pro Person

Kontakt
Computer- und Videospiele Museum, Rungestr. 20, 10179 Berlin (Mitte)
Tel.: 030/2793351
Fax: 030/2796301
e-mail: 010346.3310@compuserve.com
homepage:
http://www.is.in-berlin/Spinne/jugmailb/museum/index.htm

Verkehrsverbindung
U 8 Heinrich Heine Straße
(2 Minuten Fußweg)
U 2 Märkisches Museum
(5 Minuten Fußweg)
S-Bahn 3, 5, 7, 9 Janowitzbrücke
(4 Minuten Fußweg)

Darüber lacht der Spectrum-User

Microsoft ist das Unternehmen, das sich durch seine halbfertigen Lösungen für den Gedankenlosen Durchschnittsuser weit über Fachkreise der PC-Welt einen Namen gemacht hat. Kein Wunder also, daß Microsoft sehr unbeliebt ist bei allen, die etwas mehr vom Computer verstehen als wie man ihn einschaltet und die Maus bedient. Im Computer-Flohmarkt fanden wir einige treffende Witze:

Drei Microsoft-Mitarbeiter sind im BMW auf einer Dienstreise. Auf der Autobahn haben sie - flapp, flapp, flapp - einen Reifenschaden. Der Marketing-Manager sieht sich die Bescherung an: "Ganz klar, wir brauchen einen neuen Wagen". Der Leiter der Hotline: "Wir rufen BMW an, die sollen uns einen Reifen schicken". Der Software-Entwickler: "Quatsch, wir fahren einfach weiter. Vielleicht merkts keiner!".

Bei Microsoft wird ein Findelkind entdeckt. Die Gerüchteküche brodelt. Sogar Bill Gates wird als möglicher Vater ins Spiel gebracht. Das veranlaßt Microsoft zu einer offiziellen Stellungnahme: "Ein Microsoft-Mitarbeiter kann unmöglich Vater des Kindes sein. Erstens: Bei Microsoft wird nichts mit Lust und Liebe gemacht. Zweitens: Bei Microsoft war noch nie etwas innerhalb von 9 Monaten fertig. Drittens: Bei Microsoft ist noch nie etwas entstanden, was von Anfang an Hand und Fuß hatte".

Bill Gates und Borland-Chef Philippe Kahn sind beim Flug zur Comdex mit dem Jet abgestürzt. Sie landen im Fegefeuer. Gott spricht die Strafe aus: "Bill Gates, wegen Deiner vielen Sünden mußt Du die nächsten 100 Jahre für OS/2 programmieren". Fluchend marschiert Bill Gates davon. Beim Zurückblicken sieht er Philippe Kahn eng umschlungen mit Claudia Schiffer. Empört rennt er zurück, will schon laut losprotestieren, als er Gottes Stimme hört: "Claudia Schiffer, für Deine Sünden mußt Du...".

Wegbeschreibung zum Clubtreffen des SPC in Mönchengladbach 1997

Z80 inside

Das diesjährige Clubtreffen des Spectrum Profi Clubs findet am

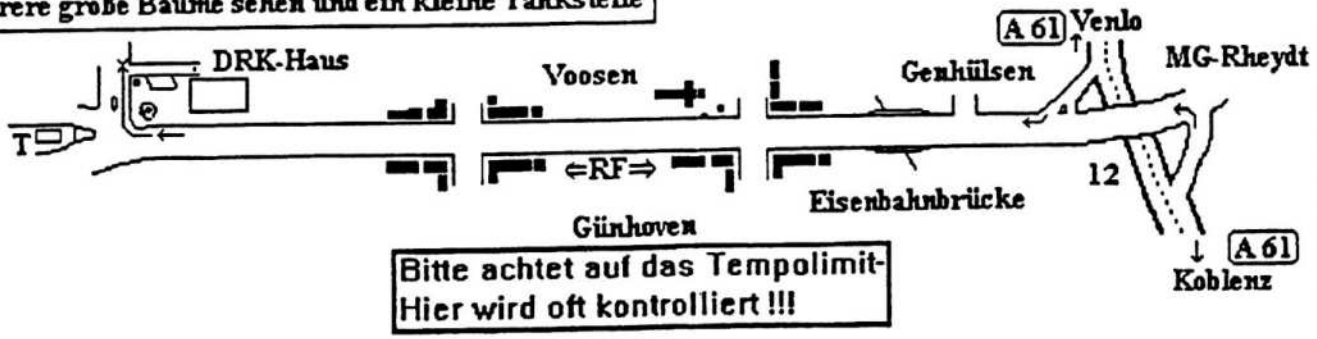
Samstag, 16. August und Sonntag 17. August

Sa: 9.00-20.00 So: 10.00-17.00 (geschätzt !)

in Mönchengladbach Rheindahlen statt.Die genaue Adresse ist:
DRK-Haus ,Am Baumlehrpfad 2 ,41179 Mönchengladbach

Erstens,wie komnt ihr hin ?
Die A 61 ist die Nord-Süd-Autobahn von Venlo (NL) bis Koblenz. Diese solltet ihr finden. Auf dieser Autobahn fahrt ihr erst mal Richtung Mönchengladbach und achtet auf die Nummerierung der Ausfahrten. Bei Nummer > 12 < "Mönchengladbach-Rheydt" müßt ihr rausfahren.
Ihr fahrt dann in Richtung Rheindahlen auf die Stadtwaldstraße und durch ein paar kleinere Ortschafte durch. Nach etwa 3 km taucht auf der rechten Seite ein Schild auf, welches rechts nach Rheindahlen weist, und geradeaus zum Industriegebiet Rhdl sowie nach Erkelenz. Genau hier fahrt ihr ganz rechts ab (siehe Skizze) und schon seit ihr da !

Das DRK-Haus ist euer Ziel.
An der Ecke,wo ihr abbiegen müßt,könnt ihr mehrere große Bäume sehen und ein kleine Tankstelle



Bitte achtet auf das Tempolimit-
Hier wird oft kontrolliert !!!

Für diejenigen,die lieber mit anderen Verkehrsmitteln kommen möchten, kann Mönchengladbach mit mit einem eigenen Flughafen aufwarten, der von verschiedenen kleineren Linien zu vernünftigen Preisen angeflogen wird (Z.B.auch von London).

Wenn ihr die Bahn nehmen wollt ist Vorsicht geboten, denn Mönchengladbach hat zwei Hauptbahnhöfe. "HBF-Mönchengladbach" und "HBF-Rheydt", seit ihr an letzterem, wird es schwierig. Alle, die ihr Auto zuhausegelassen haben, und mich entsprechend vorher informiert haben, werden von mir abgeholt.

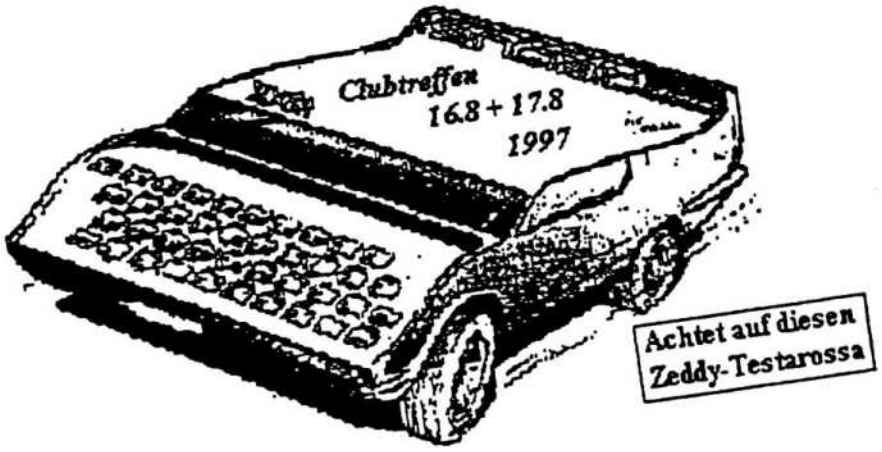
Zweitens-die Unterbringung von Samstag auf Sonntag?
Ich werde noch mit den im Ort befindlichen Hotels Kontakt aufnehmen und mich nach deren genauen Konditionen erkundigen. Die werden dann sofort veröffentlicht, oder lassen sich bei mir Telefonisch erfragen. Wer sich im Vorfeld meldet, bekommt auch sicherlich ein Zimmer, ohne gleich ein Vermögen zu bezahlen. (wenn gewünscht, auch am Freabend)

Drittens-Verpflegung ?
Kaffee gibt es genügend und kostenfrei,Kaltgetränke werde ich in (hoffentlich) genügender Menge besorgen und zum Einkaufspreis abgeben.
Für zwischendurch werde ich auch belegte Brötchen organisieren und wer mag, hat in Rheindahlen die Auswahl zwischen Pizzerien, Pommes-Buden und Gutbürgerlich.
Selbstversorger können bei Aldi, Plus, Kaisers und Spar alles bekommen, was nötig ist.

Um was geht es eigentlich ?
Ist doch klar-Neues rund um unsere Rechner sehen,Hard-und Software kaufen oder verkaufen, die Gelegenheit nutzen,neue Kontakte zu knüpfen,mit Gleichgesinnten klönen und vor allem Spaß zu haben.
Nach meinem Wissen werden vom ZX 81 über den Spectrum (in diversen Exemplaren) bis hin zum SAM alle wichtigen Rechner dieses Jahrhunderts versammelt sein !

Wer ist dabei ?
Na hoffentlich soviel,wie möglich-eingeladen ist jeder,der Zeit und Lust hat. Hoffentlich sind jetzt alle Fragen beantwortet und ihr kommt auch !

Organisiert hat das Ganze Peter Rennefeld,Genhodder 19,D-41179 Mönchengladbach / Tel.:02161/571141
für Wolfgang und Monika Haller,die Clubleitung des SPC !



Programmtest

Name : Prometheus
Hersteller : Proxima
System : 48k + 128k
Preis : 40,00 DM
Bezugsquelle : SINTECH
Erscheinungsdatum : Deutschland 1995

Schon oft haben wir über diesen Assembler etwas veröffentlich und obwohl ich zumeist damit arbeite, hatte ich es bisher versäumt etwas darüber zu schreiben. Eine Schelte geht aber auch an die Leser, die bereits über Prometheus verfügen, aber den anderen nichts von ihrem Wissen abgeben wollen, denn, vorab gesagt, Prometheus erleichtert die Arbeit ungemein.
Prometheus ist ein Assemblerprogramm erster Güte. Es ist sowohl für Anfänger geeignet, die erste Schritte ausprobieren wollen, wie auch für Profis die Taktgenau die Geschwindigkeit messen wollen.
Ich will man nicht alles schön reden, Prometheus hat auch zwei Nachteile. Der erste ist die enorme Länge. Allein der Assembler verbraucht 11 kB, lädt man den Monitor hinzu sind das nochmals 5 kB. Setzt man als z.B. als Opus-User den RAMTOP bei 25000 und lädt ab dieser Adresse Prometheus, ist die erste Adresse wo der Code stehen kann 41000. Der zweite Nachteil ist, daß alle Lade- und Speicheroperationen im Maschinencode gesteuert sind, d.h. das Programm ist auf Tape-Benutzung ausgerichtet und kann nicht auf Diskette umgeschrieben werden (außer natürlich: MB02+).
Ich will aber diese Nachteile gleich abschwächen. PROMETHEUS hat eine PUT Funktion, mit der man den Code zwar an Adresse 41000 schreibt, der aber so assembliert wird das er z.B. auf Adresse 25000 läuft. Außerdem ist Prometheus voll im Speicher verschiebbar, also kann man auch Prometheus auf eine höhere Adresse laden, soll der Code weiter unten stehen. Abspeichern kann man zwar nicht, benutzt man die Programmenus, aber man kann natürlich zurück ins Basic springen und von Hand abspeichern (SAVE ... CODE). Also nur ein Handlingproblem, aber kein echtes.
Kommen wir zu Vorteilen. Wie gesagt ist PROMETHEUS im Speicher voll verschiebbar. Es assembliert sehr schnell (10 x schneller als z.B. GENS) und kann auch alte GENS-Sourcecodes einladen. Es ist sehr benutzerfreundlich, man kann einfügen, Blöcke kopieren oder löschen, nach Befehlen oder Befehlsfolgen suchen und austauschen. Die Eingabe erfolgt ähnlich wie beim 48k BASIC des Spectrum. Man gibt die aktuelle Befehlszeile um unteren Bildschirmbereich ein. Diese wird automatisch gecheckt und wenn sie korrekt ist in das Programm eingefügt. Mittels eines Cursors, kann man die Position anwählen, an der die Befehlszeile eingefügt werden kann. Um durch das Listing zu scrollen kann man entweder zeilenweise oder seitenweise den Cursor bewegen. Einige Befehle wie das Laden und speichern kann man mit der SYMBOL-SHIFT Taste abrufen. Einer der interessantesten Befehle ist MONITOR, mit diesem kann man nämlich den eingebauten Monitor aufrufen. Jetzt kann man das eingegebene Listing Schritt für Schritt anschauen und die Auswirkung der Befehle gleich sehen. Man sieht auch alle Register auf einen Blick um Fehler sofort zu erkennen. Es gibt die Möglichkeit, das Listing Befehl auf Befehl abzurufen, oder die Befehle von einer Adresse zur anderen auszuführen. Dabei wird der Assembler und der Monitor geschützt, so daß es nicht möglich ist diesen zu überschreiben, also einen Absturz zu verursachen (es sei denn das Listing führt einen Sprung zu Adresse 0 aus oder so...). Der Monitor ist wirklich eine tolle Sache, er zählt Takte und gibt einen sehr guten Überblick. Leider kann man den Monitor nur in Zusammenhang mit Prometheus benutzen.
Alle Möglichkeiten aufzuzählen wäre sicher etwas zuviel, aber ich kann das Programm bedenkenlos empfehlen, auch zu diesem Preis. Als Bonbon erwartet die 128k User noch ein spezielles Update, das weitere Möglichkeiten eröffnet: bis zu 64k für Source-Text, direkt in die 128k pages comilieren...Auch der Monitor wurde

Programmtest

upgedated und ebenso den 128k Möglichkeiten angepaßt. Meines Wissens ist PROMETHEUS der einzige Assembler, der die 128k Möglichkeiten nutzt.
Ich muß ehrlich gesagt gestehen, daß ich immer in 48k programmiere, also noch nie eine Verwendung des 128k updates hatte. Wer aber speziell für den 128k programmieren will, für den ist PROMETHEUS ein Muß...alle anderen können sich sicher sein auch für den 48k eines der besten Programme zu benutzen.
te

Name : Indiana Jones and the temple of doom
Hersteller : Ocean
System : 48k
Preis : 29,90 DM
Bezugsquelle : SINTECH/Uffenkamp
Erscheinungsdatum : 1988

Filmumsetzungen waren schon immer bei OCEAN beliebt. Auch Indy Jones ereilte dieses Schicksal und zwar nicht nur bei den drei Filmen, auch eine Comicvorlage wurde mal umgesetzt (Indiana Jones and the fate of Atlantis).
Betrachten wir also dem Tempel des Todes. Indy Jones muß 9 Kinder retten die in Käfige eingesperrt wurden. Wir irren also durch ein Höhlenlabyrinth, entledigen uns mittels Peitsche den Wachen und Schlangen und befreien die Kinder. Zuweilen wird das ganze durch "Zauberer?" gestört, die magische Bälle abschießen, denen man nicht entkommen kann.
Dieses Spiel wird nicht nur mit der Zeit langweilig, es übertrifft sehr bald alles, was ich unter Langeweile verstehe und ist schlicht und einfach sein Geld nicht wert.

Name : Robocop
Hersteller : Ocean
System : 48k + 128k
Preis : 15,00 DM
Bezugsquelle : SINTECH/Capri
Erscheinungsdatum : 1988

ROBOCOP in Action

Ein Klassiker schlechthin und darum ein Muß für diese Rubrik ist ROBOCOP. Ich erinnere mich noch gut als ich vor fast 10 Jahren die CRASH in München kaufte und dort auf dem Covertape eine Vorab-Version von Robocop war. Ich spielte solange, bis ich die Vorab-Version durchgespielt hatte und dann wartete ich auf die endgültige Fassung.
Was zu Beginn gleich auffällt, ist der Super 128k Sound, von denen es auch einen während des Spiels gibt. Nach einer kurzen Einweisung der obersten Direktiven (Wahre das öffentliche Interesse, Schütze die Unschuldigen und Halte das Gesetz aufrecht) geht es auch schon los. Man läuft durch die Straßen und wehrt sich gegen die Angreifer, die einem entgegenstürmen oder aus Fenstern schießen. Man hat zwar verschiedene Waffen zur Auswahl, aber nicht für jede Waffe Munition. Diese kann man aber unterwegs finden und in alle Richtungen

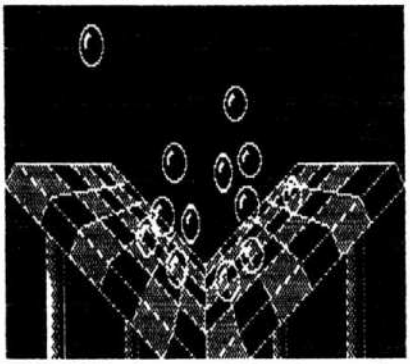
ballern. Ob geradeaus, nach oben oder auch schräg, in ganze acht Richtungen kann man schießen und das ist auch nötig. Manche Gegner vertragen mehr, andere brauchen nur einen Schuß. Hat man keine Munition mehr, kann Robocop auch seine Fäuste einsetzen.

Die Gegner sind einfallsreich und kommen mit Pistolen, Knüppeln und Motorräder um Robocop auszuschalten. Dafür verträgt Robocop auch einiges und kann unterwegs Energiezellen aufsammeln.
Unterbrochen wird Robocops Lauf durch die Straßen von Extralevels wie einen Banditen erledigen, der sich hinter einer Geisel versteckt, oder durch einen Gang ins Polizeiarchiv um aus verschiedenen Schablonen ein Phantombild zu erstellen. Auch hier sind Gefahren, die zu einem Game Over führen können. Trotzdem ist Robocop sehr spielbar und auch lösbar. Die Animationen sind klasse und die Spielgeschwindigkeit genau richtig. Dieses Spiel darf in keiner Sammlung fehlen!
te

Demo-Ecke

Hier bin ich also wieder, wie versprochen. Nachdem die Jagd auf Xterminator bisher keine Erfolge ergeben hat, sind wir jetzt auf einer heißen Spur. Sie führt nach Mönchengladbach, und Tigers Claw und ich werden da sein...
Derweil hier wieder mal einige Demos aus den GUS-Staaten:

ACTION (VAV + KSA 1996)
Jetzt folgt noch eine Demo, die ich euch bisher nicht vorstellte, weil sie mit dem NEC Z80 nicht lief. Es handelt sich um ACTION, natürlich wieder aus der GUS und wieder nicht für den original-Specci gedacht. Gleich zu Beginn weist eine kleine Auflistung der Minimal-Konfiguration darauf hin, daß mein Rechner in punkto Sound und Geschwindigkeit nicht ausreicht um das Demo optimal laufen zu lassen.
Beginnen wir trotzdem und zwar mit einem Sternenscrolling (Raumschiff Enterprise rückwärts) und einigen Schriftzügen, die in den unendlichen Weiten des Weltraums verschwinden. Sehr ansprechend was folgt. Ein Quader gespickt mit Quadraten eiert über den Screen, perfekt animiert natürlich. Eine vektorgrafikmäßig dargestellte Röhre tut's dem Quader dann nach.



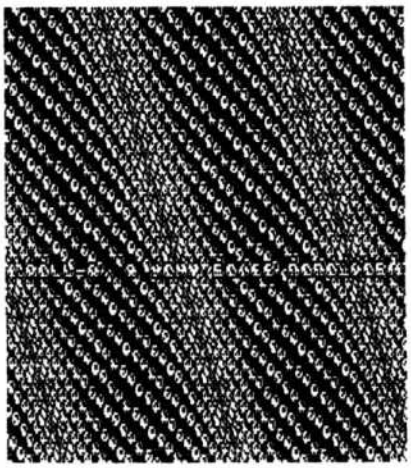
Dann folgen "was weiß ich wieviel" Bälle, alle gleichzeitig auf- und abhüpfend. Schon öfter gesehen, sowas.
Wild wird's danach. Rasend schnell springen einige geplottete Muster und Schriftzüge über den Screen. In perfekter Abstimmung mit der Musik wechselt das Demo zum nächsten Part. Hier folgt noch der ACTION-Schriftzug, dann aber ist entweder die Demo zuende, oder mein Specci am Ende seiner Rechenkapazität. Jedenfalls erscheint auf meinem Screen nichts mehr.

PIVBAR (verschiedene Coder 1996)
Mal was neues. Bei PIVBAR handelt es sich nämlich um eine MIDDLEDEMO. Im ersten Part werden erstmal die Coder vorgestellt. Dies geschieht durch einen zoomendes Pixelgesicht, was wirklich gut aussieht, aber keinesfalls für einen Steckbrief ausreichen würde.

Vor einem Sternenhintergrund (in dem sie Sterne in alle

Demo-Ecke

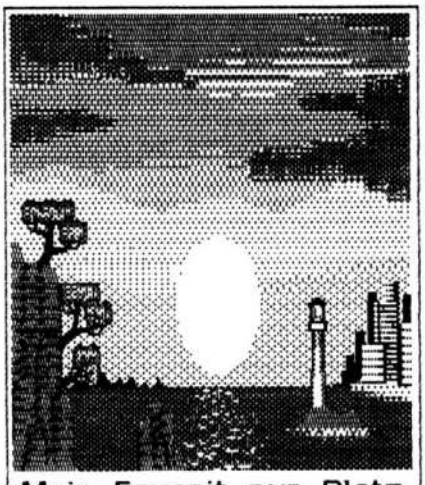
Richtungen fliegen) werden nochmals Informationen zu dem, was einen erwartet eingeblendet. Die Demo läuft im übrigen nicht wie die meisten anderen von allein durch, man verläßt die einzelnen Parts durch drücken der SPACE-Taste. Das machen wir auch und treffen auf einen Scroller mit FLP der einen Schweif hinter sich herzieht. Etwas wenig für einen ganzen Part, aber das war's wirklich schon.
Es folgt einen "Kugelmatte mit Falten", die schwer zu beschreiben ist. Leider wird hier der Sound langsamer, was sich störend auswirkt. Der Scroller ist eh auf kyrillisch, also verlassen wir diesen Part schnell wieder.
Schon sind wir beim nett gemachten Epilogue. In einem grafisch ausgestalteten Rahmen erscheinen die Schriftzüge, über die ein Sternengebilde schwebt. Alle Parts enthalten im übrigen nette, ruhige Musik, als Abwechslung zum üblichen Techno-Trance. Vor ein paar Jahren hätte diese Demo sicherlich besser abgeschnitten, aber heute ist sie technisch zu schwach.



SCREENS ON ENLIGHT 96 (Hacker Cris 1996)

ENLIGHT 96 war die russische Demo Show in Petersburg im letzten Jahr. Im März-Heft hatte ich euch die Demo vorgestellt, die die Gewinner-Sounds des entsprechenden Wettbewerbs abspielte. Heute stelle ich euch die Grafik-Demo zum Bilderwettbewerb vor.
Entsprechend kein Wunder: Sound ist nicht. Von einem Menu aus kann man die Bilder in der Reihenfolge ihrer Plazierung anschauen. Bedingung war: Keine konvertierten Bilder von anderen Systemen und keine digitalisierten Grafiken. Die Bilder reichen von sehr ansprechend bis zu "kann ich auch" (und ich bin kein Grafiker). Die abgedruckten Bilder sind das Siegerbild "TIGER" von Lemming und "BEFORE THE STORM" von Magic Soft auf Platz 10. Über die Plazierungen kann man unterschiedlicher Meinung sein, toll ist aber daß alle 38 Bilder auf einmal im Speicher untergebracht wurden. Dennoch denke ich daß keines der Bilder an Xterminators "ARNIE" heranreicht.

Der Gewinner-Screen: TIGER



Mein Favorit nur Platz 10: Before the Storm

Für diesmal reicht es wohl wieder. Aber ich kann Versprechen, noch eine ganze Menge weiterer Demos für das nächstemal parat zu haben, dann aber nicht nur aus den GUS-Staaten, sondern aus Tschechien, Slowakien und Großbritannien.

Erwartet mich sehnsüchtig nächsten Monat.

FBI of the Unbelievables

Nostalgia

Das Interface, daß ich heute vorstellen möchte, ist mir selber nicht unbekannt, bin ich doch Besitzer eines solchen. Es handelt sich um das VIDI-ZX, ein Digitiser-Interface.
Das VIDI-ZX kam 1988 auf den Markt, zu einem Zeitpunkt also, als Romantic Robot den Markt längst mit seinem Videoface unter Kontrolle hatte. Auch ich habe mir zuerst ein Videoface gekauft und erst Jahre später bemerkt, daß dies ein Fehler war. Das VIDI-ZX ist um Klassen besser.
Das VIDI-ZX ist klein und handlich, wie alles am Spectrum. Es hat leider keinen durchgeführten Bus, was den OPUS-User zwar nicht stört, aber sicherlich einem +D-User Schwierigkeiten macht. Dennoch ist das Interface Disciple/+D und auch Microdrive (und damit Opus) kompatibel. Klare Punktsieger gegenüber dem Romantic Robots Produkt sind die Anleitung und die Software selbst. Die Anleitung beschreibt Punkt für Punkt die einzelnen Routinen und wie man sie selbst aufruft. Das mitgelieferte Softwareprogramm ist einfach zu bedienen und liefert bessere Bilder als das Videoface. Eingebaut ist ein Normalmodus wie das Videoface und zusätzlich ein schattierter Modus, der bei entsprechender Beleuchtung wirklich erstklassige Grafiken zuläßt.
Ein weiterer Nachteil ist aber die Geschwindigkeit. Nicht etwa zu langsam ist das ZX-VIDI, nein, meiner Ansicht nach ist es zu schnell. Im Programm gibt es zwar die Möglichkeit, Animationen zu speichern, aber die Bilder werden so schnell aufgenommen, so schnell kann man sich gar nicht bewegen.
ZX-VIDI ist genau das richtige, um Standbilder aufzunehmen, bei Animationen ist wiederrum das Videoface besser. Gut also, daß ich beide habe, aber Standbilder brauche ich häufiger.
Klar, daß das ZX-VIDI heute nirgendwo mehr zu kaufen ist. Wer jedoch mit dem Herstelle Kontakt aufnehmen möchte, hier auch diese Adresse:
ROMBO Produktions, 107 Raeburn Rigg, Livingston, West Lothian, EH 54 8PH, Great Britain.
te

VERKAUFSANZEIGEN

Software

-TASCALC +3 = Tabellenkalkulation für den ZX Spectrum +3 (3" Disc) 10 DM
-Mini Office = Tabellenkalkulation, Textverarbeitung und Datenbankprogramm auf Cassette. 1,50 DM
-The Artist II AN ADVANCED ART PROGRAM FOR THE ZX SPECTRUM = Sehr umfangreiches Grafikprogramm. 48 und 128K Disc Version (3 1/2") für Disciple und Plus D 30,00 DM.
-Schell Discmanager Version 3.2 für Plus D und Disciple
Menu gesteuertes Disketten-Utility. Einfaches löschen mehrerer Dateien, Directory Sortierer und vieles mehr!
FREEWARE !!!
Bitte 4 x 1 DM in Briefmarken für Porto, für Verpackung und für die Diskette (habe nur 3 1/2") schicken!
-Schell Discmanager Version 1.2 für ZX Spectrum +3
Disketten-Utility für +3DOS. Diskettenbefehle Menu gesteuert und verbesserter CAT (EXTENDACAT). Unterstützt alle Laufwerke und Tape.
FREEWARE !!!
Auf 3" Disk: Bitte eine leere 3" Diskette und 3 x 1 DM in Briefmarken für Porto und für Verpackung schicken!
Auf 3 1/2" (normal 173K): Bitte 4 x 1 DM in Briefmarken für Porto, für Verpackung und für die Diskette schicken!

Habe noch diverse Software für den CPC (3" Disk). Bei Interesse bitte anfragen!

Hardware ZX Spectrum
-Joystickinterface für Spectrum mit zwei Anschlüssen. Preis VS.
-ZX Spectrum 128K (der erste 128K von Sinclair): Preis VS.
-ZX Spectrum 16K mit Profisoft-Handbuch. Ohne Netzteil, ohne Anschlußkabel. Preis VS.
-Externes 3" Laufwerk für den +3. Preis VS.

Hardware Schneider CPC
-Schneider CPC 6128 mit Grünmonitor, ohne Handbuch. Preis VS.
-CPC Diskketteninterface. Preis VS.
-Externes 3" Laufwerk. Preis VS.

Bücher
-ZX Spectrum Börse, ausgewählte Programme und Ideen, von Joachim Miltz (Birkhäuser). 109 Seiten. Sehr gut erhalten. 6,00 DM.

Ich suche folgendes:
-Suche folgende Software für den ZX Spectrum oder Schneider CPC:
Risc (Risiko), Colonial Conquest, Just Imagine (Central Solution), The Bulge - Battle for Antwerp (Argus Press Software), Das U-Boot (US Gold), Convoy (Budgie), Afghan Attack (Southern Software), Crusade in Europe, Desert Fox, Knights of the Desert (SSI/US Gold), Battle for Normandy (SSI/US Gold), Tigers in the Snow (SSI/US Gold), Combat Leader (SSI/ US Gold), Stratego sowie alle Art von Strategie- und Simulationsspielen. Auch PD.
-Suche eine Maus für den ZX Spectrum die zusammen mit dem +D oder DISCiPLE läuft.
-Suche Original DISCiPLE Handbuch und Systemcassette. Eventuell auch komplettes System. Kommt auf den Preis an.

Alles im Tausch oder Verkauf bzw. Kauf.
Softwaretausch jedoch nur gegen Originale. Einige Programme in meiner Angebotsliste sind ziemlich billig. Das heißt aber nicht, daß sie schlecht sind! Ich habe sie billig gekauft und will sie auch billig wieder abgeben!

Portokosten nach Absprache.

Guido Schell, Auf dem Stocke 37, D-32584 Löhne
Bankverbindung: Kreissparkasse Herford, BLZ 494 501 20, Konto 122 156 81 63

Biete das vollständige Service-Manual für SEIKOSHA GP 50S Drucker (ca. 35 Seiten). 5,00 DM + Porto

Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	90,00 DM
+2 Kassettenrekorder	50,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)	65,00 DM
Powerkit für Stromversorgung von Floppylaufwerken	15,00 DM
Netzteil für +2A/+2B/+3 (notwendig auch für Powerkit)	30,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke (Discinterface angeben)	7,00 DM
Abdeckhaube für 48k+/128	12,50 DM
Abdeckhaube für +2/+3	14,00 DM
48k Tastaturfolie	20,00 DM
Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2 im 48k Modus	4,00 DM
Farbband original STAR für LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	10,00 DM

Beachten Sie die Änderung in unserem Floppysortiment. Ab jetzt können Sie einen Zusatzstecker (Powerkit) erhalten, der aus einem Spectrum +3/+2A Netzteil eine Stromversorgung für Floppy-Laufwerke macht.

Umbauten

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)	25,00 DM
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3	15,00 DM
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3	10,00 DM
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse	25,00 DM

Derzeit haben wir eine Lieferfrist von 3 Wochen bei Umbauten.

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, komplett umgerüstet	155,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, ohne Umbau	180,00 DM
Spectrum 48k (Gummi oder +) komplett	85,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k in SAGA-Tastatur, komplett	* 135,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k+ in LMT 68 FX2 Tastatur, komplett	* 135,00 DM
Netzteil für 48k, 48k+	30,00 DM
Netzteil für 128k	45,00 DM
+D Discinterface	180,00 DM
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM, 2-Port	20,00 DM
Interface II	20,00 DM
Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3 ohne Joystickumbau	5,00 DM
Microdrive	25,00 DM
Interface 1	45,00 DM
Multiface One (Hackmodul für 48k)	35,00 DM
Multiface +3	* 50,00 DM
Light Gun mit Spielen	10,00 DM
Timex Sinclair 2040 Printer (kleiner Drucker) + 1 Rolle	60,00 DM
Kempston "E" Drucker Interface	35,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unseren Katalog an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

KLEINANZEIGE: Biete das vollständige Service Manual für SEIKOSHA GP 50S Drucker (ca. 35 Seiten). 5,00 DM + Porto.
Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden.